Heute machen wir :

0. Umbauen -> ich geh mim laptop runter. Kabeltrommel rauslegen, evtl 2. W-lan verlängerung einbauen.

1. Anschauen von Stefans Plan und Liste, besprechen was er so gemacht hat

2. Besprechen der Netzwerkengine. Packetstruktur etc.

3. Melli baut Schwert, schaut sich das Texturieren an (tutorials.. sprich -> Internet. ), macht evtl sounds? Zeichnungen! Gesicht des Kriegers als Bild.

4.

Allgemein wichtigste Teile:

Kampfsystem, KI –wesensystem, netzwerksystem , springen, waypointeditor/system, kleines GUI mit Textnachricht-senden.

**Kampfsystem:**

Schießen von energieteilen, nahkampf optimieren

**Wesensystem:**

Sterben von Lebewesen ohne Systemabsturz (sauberes abmelden aus raster und gegner-pointer andererr wesen)

Schöne animationen beim Nahkampf.

**Steuerung:** neue Tastenbelegung, FIRST Person, springen

**Netzwerksystem:**

Funktion:

Jeder spieler bekommt vom server eine individuelle ID, seine NETZWERKID, mit der er angesprochen werden kann.

Alle Netzwerkpackete werden immer an alle VERBINDUNGEN gesendet. (nicht zwangsläufig alle spieler) außer an eine Ausnahme (die meistens die verbindung ist, von der das packet kommt)

Wenn das Internetprotokoll sagt -> neuer spieler, dann an alle (außer dem neuen) senden -> neuer spieler joined.

Die Neue Verbindung in eine VERBINDUNGS-liste speichern.

Packetarten:

* Start Game
* Textnachricht ( in der lobby wird die normal angezeigt)
* Teilnehmerliste senden
* spielername ändern
* Add player
* Delete player
* Defeat player
* Spieler bewegt sich
* Schuss hinzufügen (xyz , zielxyz , schussart,absender)
* Changeteam
* Changespielart

Sound: